Trucos para: gzdoom/lzdoom/qzdoom/zdoom

CÓDIGO	EFECTO
anubis	Los monstruos tienen miedo del jugador (cambia si/no)
buddha	La salud del jugador no puede caer por debajo del 1% de daño recibido (cambia si/no)
fly	Permite volar al jugador (cambia si/no)
freeze	Congela: detiene a todos los monstruos, proyectiles y animaciones de objetos, pero no al jugador ni animaciones ambientales como las de paredes y pisos. Además, permite al jugador caminar sin daño a través de proyectiles congelados (cambia si/no)
give *	Proporciona elementos al jugador, donde "*" puede ser **"all"** (consigue todo) **"health"** (consigue plena salud) **"weapons"** (consigue todas las armas) **"ammo"** (consigue toda la munición) **"armor"** (consigue armadura completa) **"keys"** (consigue todas las llaves) **"puzzlepieces"** (elementos del rompecabezas) o el nombre de un artículo específico. Esto a veces puede ser utilizado para obtener los elementos de otros juegos basados en Doom; por ejemplo, usar "`give upgradestamina`" resulta en un Implante de resistencia, incluso mientras juegan Doom, Doom II, Heretic, o Hexen
god	Modo Dios (cambia si/no)
hxvisit #	Saltar al nivel # utilizando el valor warptrans del mapa, similar al truco "visit" de Hexen
idclev #	Saltar al nivel #, similar al truco `idclev`
iddqd	Modo Dios y 100% de salud
info	Imprime información de depuración sobre el actor en el punto de mira del jugador
kill *	"kill" por sí solo hace que el jugador se suicide; con el nombre de un actor, elimina todos los monstruos de ese tipo (por ejemplo "kill doomimp" mata todos los diablillos); "kill monsters" mata a todos los monstruos de todo tipo en el nivel
linetarget	Imprime el nombre del actor, su salud actual y la salud del monstruo engendrado en el punto de mira del jugador
mdk	Mata cualquier cosa a la que el punto de mira del jugador esté apuntando. Stands for "**m**urder **d**eath **k**ill", una referencia a la película Demolition Man. El daño real causado al objetivo es de 10.000.000 puntos, por lo que el parche DeHackEd posiblemente podría permitir sobrevivir a algunos monstruos. Este código no se puede utilizar en los juegos de combate a muerte, incluso con los trucos activados [1]
morphme	Al jugar en Hexen o Doom, se convierte al jugador en un cerdo, si los gráficos adecuados están presentes. Al jugar Heretic, este código transforma al jugador en un pollo.
noclip	Sin recorte, permite atravesar las paredes (cambia si/no)
notarget	Los monstruos no ven al jugador a menos que sean heridos. Si un monstruo ya ha visto al jugador, todavía lo perseguirá incluso cuando se active el truco (cambia si/no)
powerup	Da la misma potencia que Tomo del Poder si está jugando Heretic
resurrect	Si el jugador muere, revive con la salud completa. Esto no se puede utilizar si la cámara del jugador ha sido separada del cuerpo, lo que sucede, por ejemplo, si el jugador es congelado al morir y se hizo añicos, o ha sido gibbed en Hereje, o como el Guerrero de Hexen
summon *	Genera un actor (monstruo). El comando "`dumpclasses actor`" puede ser usado para ver todos los actores generables
summonfriend *	Igual a "`summon`", excepto que el monstruo engendrado atacará a los enemigos. Un Archi-vil aliado creado de esta manera va a resucitar a monstruos, tanto amigos como enemigos, convirtiéndolos en aliados. Los Ciberdemonios aliados también son capaces de lesionar a Ciberdemonios enemigos con sus cohetes (y viceversa), haciendo caso omiso de la inmunidad del Ciberdemonio a sus propios cohetes
sv_fastweapons #	Cambia la velocidad de las armas. "#" puede ser cualquier número

	entre 0-2; el valor predeterminado es 0
sv_infiniteammo #	Si "#" es 1 permite munición infinita, si es 0 lo desactiva
sv_unlimited_pickup #	Habilita recoger munición más allá del máximo, originalmente pensado como una ayuda para la depuración (si/no)
turbo #	Cambia la velocidad del jugador, similar a la línea de comando "-turbo" en Vanilla Doom. "#" puede ser cualquier número desde 10 a 255; el valor predeterminado es 100
endgame	volver al menú principal o la pantalla de titulo